

GAME (VERSIONS)**Publication number:** RU2153380**Publication date:** 2000-07-27**Inventor:** KARJAKA E P**Applicant:** KARJAKA EVGENIJ PAVLOVICH**Classification:**

- international: **A63F3/00; A63F1/00; A63F5/00; A63F9/00; A63F3/00;
A63F1/00; A63F5/00; A63F9/00; (IPC1-7): A63F3/00;
A63F5/00; A63F9/00**

- European:**Application number:** RU19990110303 19990526**Priority number(s):** RU19990110303 19990526**Report a data error here****Abstract of RU2153380**

entertaining industry. SUBSTANCE: according to first version, game has set of square playing members with letters, with some playing members having two letters forming syllable. Set has six playing members with letter O, five playing members with letter E, four playing members with letters A, three playing members with letters É,, Ê,, two playing members with letters ,I, , â, I, , È, and one playing member with i, I, , and with syllables OB, OM, TO, EC, HE, PE, , HA, PA, , Ê, CT. Each playing member has digital code. According to second version, game has base with playing field made in the form of square divided into cells with letters, with part of paired letters forming syllables. Cells in square correspond to playing members of set of playing members according to first version. Game, according to third version, differs from previously mentioned games in that indicator is positioned in the center of square divided by diagonal lines into four parts, each containing equal number of portions. EFFECT: simplified construction and increased entertaining effect, provision for development of logical thinking. 4 cl, 4 dwg

Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide



(19) RU (11) 2 153 380 C1
(51) МПК⁷ A 63 F 3/00, 5/00, 9/00

РОССИЙСКОЕ АГЕНТСТВО
ПО ПАТЕНТАМ И ТОВАРНЫМ ЗНАКАМ

(12) ОПИСАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ К ПАТЕНТУ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

(21), (22) Заявка: 99110303/12, 26.05.1999

(24) Дата начала действия патента: 26.05.1999

(46) Дата публикации: 27.07.2000

(56) Ссылки: Минский Е.М. От игры к знаниям. - М.: Просвещение, 1987, с.106-109, рис.183, 188. RU 2069580 C1, 27.11.1996. GB 2137513 A, 10.10.1984. US 4721309 A, 26.01.1988.

(98) Адрес для переписки:
353470, Краснодарский край, г. Геленджик,
ул. Одесская 7, кв.24, Каряке Е.П.

(71) Заявитель:
Каряка Евгений Павлович

(72) Изобретатель: Каряка Е.П.

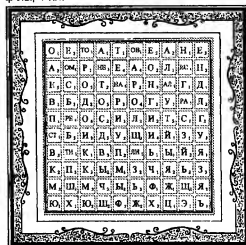
(73) Патентообладатель:
Каряка Евгений Павлович

(54) ИГРА (ВАРИАНТЫ)

(57) Реферат:

Группа изобретений относится к области устройства для развлечений и может быть использована в качестве вариантов игры. Игра по первому варианту содержит набор выполненных квадратными игровых элементов с буквами, часть из которых имеет по две образующие слог буквы. Набор содержит шесть игровых элементов с буквой О, пять игровых элементов с буквой Е, по четыре игровых элемента с буквами А, И, по три игровых элемента с буквами Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ъ, З, Г, по два игровых элемента с буквами Б, Ч, Ш, Й, Ж, Ю, Щ, Х, Ф, и по одному игровому элементу с буквами Ц, Э, Ъ, и со слогами ОВ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ, АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ, причем каждый игровой элемент дополнительно имеет цифровой код. Игра по второму варианту содержит основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, разбитого на клетки с буквами, часть которых имеет по две образующие слог буквы. При этом клетки в квадрате соответствуют игровым элементам набора по первому варианту. Игра по третьему варианту отличается от игр по предыдущим вариантам,

в частности, тем, что в центре квадрата, разбитого посредством диагоналей на четыре части, каждая из которых содержит одинаковое количество участков, установлен стрелочный указатель. Игры позволяют развивать логическое мышление. 3 с. и 1 з.п. ф-лы, 4 ил.



фиг. 1

RU 2 153 380 C1

RU 2 153 380 C1



RUSSIAN AGENCY
FOR PATENTS AND TRADEMARKS

(19) RU⁽¹¹⁾ 2 153 380⁽¹³⁾ C1
(51) Int. Cl.⁷ A 63 F 3/00, 5/00, 9/00

(12) ABSTRACT OF INVENTION

(21), (22) Application: 99110303/12, 26.05.1999
(24) Effective date for property rights: 26.05.1999
(46) Date of publication: 27.07.2000
(98) Mail address:
353470, Krasnodarskij kraj, g. Gelendzhik,
ul. Odesskaja 7, kv.24, Karjake E.P.

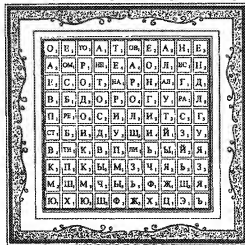
(71) Applicant:
Karjaka Evgenij Pavlovich
(72) Inventor: Karjaka E.P.
(73) Proprietor:
Karjaka Evgenij Pavlovich

(54) GAME (VERSIONS)

(57) Abstract:

FIELD: entertaining industry. SUBSTANCE: according to first version, game has set of square playing members with letters, with some playing members having two letters forming syllable. Set has six playing members with letter O, five playing members with letter E, four playing members with letters A, И, three playing members with letters Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ъ, Ь, З, Г, two playing members with letters Ы, Ш, Й, Ж, Ю, Ц, X, Ф, and one playing member with Ц, Ъ, Ь, and with syllables ОБ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ, АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ. Each playing member has digital code. According to second version, game has base with playing field made in the form of square divided into cells with letters, with part of paired letters forming syllables. Cells in square correspond to playing members of set of playing members according to first version. Game, according to third version, differs from previously mentioned games in that indicator is positioned in the center

of square divided by diagonal lines into four parts, each containing equal number of portions. EFFECT: simplified construction and increased entertaining effect, provision for development of logical thinking. 4 cl, 4 dwg



фиг. 1

RU 2 153 380 C1

RU 2 153 380 C1

Группа изобретений относится к области устройств для развлечений и может использоваться в качестве игры.

Одними из наиболее близких аналогов являются устройства игр "Волшебные квадраты" и "Секретная переписка", характеризующиеся тем, что одна из них содержит набор квадратных игровых элементов с буквами, а другая содержит основание с игровым квадратным полем, разбитым на участки или клетки с буквами (Минский Е. М., От игры к знаниям, М., Просвещение, 1987, с. 106-109, рис. 183, 188).

Недостатком известных игр является их низкая занимательность.

Задачей настоящего изобретения является создание таких вариантов игры, которые позволили бы расширить функциональные возможности игры на базе русского алфавита.

Поставленная задача в первом варианте игры достигается тем, что игра содержит набор выполненных квадратными игровых элементов с буквами. Часть игровых элементов имеет по две образующие слог буквы. Набор содержит шесть игровых элементов с буквой О, пять игровых элементов с буквой Е, по четыре игровых элемента с буквами А, И, по три игровых элемента с буквами Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ь, З, Г, по два игровых элемента с буквами Б, Ч, Ш, Й, Ж, Ю, Ц, Х, Ф, и по одному игровому элементу с буквами Ц, Э, Ъ, и со слогами ОВ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ, АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ. Каждый игровой элемент дополнительно имеет цифровой код.

Игра по первому варианту представляет собою доску-квадрат, которая содержит набор выполненных квадратными игровых элементов с буквами. Каждый игровой элемент имеет букву или слог из двух букв русского алфавита, а также цифровой шифр. Данные игровые элементы в игре именуются кодами.

Поставленная задача во втором варианте игры достигается тем, что игра содержит основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, разбитого на клетки с буквами. Часть клеток квадрата имеет по две образующие слог буквы. Квадрат содержит шесть клеток с буквой О, пять клеток с буквой Е, по четыре клетки с буквами А, И, по три клетки с буквами Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ь, З, Г, по две клетки с буквами Б, Ч, Ш, Й, Ж, Ю, Ц, Х, Ф, и по одной клетке с буквами Ц, Э, Ъ, и со слогами ОВ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ, АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ. Каждая клетка дополнительно имеет цифровой код.

Поставленная задача во втором варианте игры достигается также тем, что игра дополнительно содержит игральную кость, а квадрат разбит на четыре симметричные относительно его центральных осей квадратные части. При этом в каждой квадратной части одна из клеток, буква и цифровой код которой имеет одна из граней игровой кости, пронумерована. Пронумерованные клетки имеют сквозную нумерацию от одного до четырех. Пронумерованы и две оставшиеся грани игровой кости от одного до двух.

Игра по второму варианту содержит основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, разбитого на клетки с

буквами. Указанные клетки имеют букву или слог из двух букв русского алфавита с цифровым шифром и именуются в игре кодами. Коды абсолютно идентичны по содержанию букв и слогов, по их количеству и цифровому шифру с моделью, описанной выше по первому варианту. Игра содержит основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, разбитого на клетки, в которые вписаны буквы или слога, а также цифровой шифр, может дополнительно содержать игральную кость.

Поставленная задача в третьем варианте игры достигается тем, что игра содержит основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, разбитого на участки с буквами. Часть участков квадрата имеет по две образующие слог буквы. В центре квадрата, разбитого посредством диагоналей на четыре части, каждая из которых содержит одинаковое количество участков, установлен стрелочный указатель. Квадрат содержит шесть участков с буквой О, пять участков с буквой Е, по четыре участка с буквами А, И, по три участка с буквами Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ь, З, Г, по два участка с буквами Б, Ч, Ш, Й, Ж, Ю, Ц, Х, Ф, и по одному участку с буквами Ц, Э, Ъ, и со слогами ОВ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ, АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ. Каждый участок дополнительно имеет цифровой код, а каждая часть квадрата содержит по одному дополнительно пронумерованному участку.

Игра по третьему варианту содержит основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, который содержит в центре на оси стрелку-указатель. Квадрат разбит на участки, в которые вписаны буквы или слога, а также цифровой шифр.

Поставленная задача во всех ее вариантах игры достигается тем, что кодовый квадрат используется для поиска и моделирования на нем кратких, до 6-8 слов, афоризмов, пословиц и поговорок, загадок, шуток, других логически-законченных смысловых предложений, закодированных на квадрате кодами в виде букв и слогов русского алфавита.

Коды столбчаточного квадрата могут быть представлены в конце описания.

Группа изобретений поясняется чертежами.

На фиг. 1 изображено устройство для игры с неподвижными кодами.

На фиг. 2 изображено устройство для игры с подвижными кодами.

На фиг. 3 изображено устройство, аналогичное устройству по фиг. 2, но с дополнительной игровой костью.

На фиг. 4 изображено устройство для игры со стрелкой (рулеткой).

По первому варианту.

Игра представляет собою доску-квадрат, которая содержит набор выполненных квадратными игровых элементов с буквами. Каждый игровой элемент имеет букву или слог из двух букв русского алфавита, а также цифровой шифр. Данные игровые элементы в игре именуются кодами.

Частота букв, вписанных в коды квадрата, зависит от частоты употребления букв на письме.

Например, буква "О", наиболее употребляемая в русском языке, вписана в коды квадрата 9 раз: "О, О, О, О, О, О, ОВ,

ОМ, ТО".

Каждая буква исследована на частоту употребления в русском языке и вписана в коды пропорционально данной частоте. В итоге кодовый квадрат содержит шесть игровых элементов с буквой О, пять игровых элементов с буквой Е, по четыре игровых элемента с буквами А, И, по три игровых элемента с буквами Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ъ, З, Г, по два игровых элемента с буквами Б, Ч, Ш, И, Ж, Ю, Щ, Х, Ф, и по одному игровому элементу с буквами Ц, Э, Ё, и со слогами ОВ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ, АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ. Всего на квадрате сто игровых элементов-кодов, см. фиг. 1.

По второму варианту.

Игра содержит основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, разбитого на клетки с буквами. Указанные клетки имеют букву или слог из двух букв русского алфавита с цифровым шифром и именуются в игре кодами. Коды абсолютно идентичны по содержанию букв и слогов, по их количеству и цифровому шифру с моделью, описанной выше по первому варианту, и дополнительно содержат игральную кость. Квадрат имеет 96 кодов, а на гранях игровой кости, прилагаемой к игре, 4 кода. Коды абсолютно идентичны модели квадрата по п. 1. Квадрат разбит на четыре равные части-поля, в которых пустые клетки, оставшиеся после изъятия кодов на игральную кость, пронумерованы. Пронумерованы и две грани игровой кости. По третьему варианту.

Игра содержит основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, который содержит в центре на оси стрелку-указатель. Квадрат разбит на участки, в которые вписаны буквы или слога, а также цифровой шифр. Данные участки в игре именуются кодами, которые абсолютно идентичны модели квадрата по п.1. Квадрат разбит диагоналями, образующими четыре равных части-поля.

Все модели кодового квадрата объединены единым творческим замыслом - это единый принцип построения кодов, единый принцип кодирования квадрата и единый принцип игры.

Цифровой шифр буквенных знаков придан для увеличения количества вариаций слов, благодаря чему емкость квадрата многократно возросла.

Цифровой шифр употребляется в игре в случаях более успешного поиска закодированных на квадрате изречений и в случаях, когда играющий желает сам закодировать изречение своим шифром на розыгрыш или сопернику.

Пример употребления цифрового шифра:
 $P_1E_1K_1A_1=4$, $P_2E_1K_1A_1=5$, $P_2E_2K_1A_1=6$,
 $P_3E_2K_1A_1=7$ и т.д.

Мы замечаем, что слово "река", равно как и другие слова и предложения, закодированы на квадрате многократно разным цифровым шифром.

Наберем еще раз слово "река", но уже с равным числом баллов:

$P_1E_2K_2A_2=8$, $P_1E_2K_1A_2=8$, $P_2E_2K_2A_2=8$,
 $P_3E_1K_1A_3=8$ и т.д.

Обратим внимание на то, что в этом примере мы набрали в каждом слове по 8 баллов, но порядковый цифровой шифр

оказался все же разным. На этих даже кратких примерах мы видим, каким игровым потенциалом обладает цифровой шифр. Именно цифровой шифр привносит в игру немалый интерес и придает кодовому квадрату удивительную мобильность.

Стоклеточный кодовый квадрат реально содержит миллионы кратких изречений и сотни миллионов вариаций слов, закодированных цифровым шифром.

Доказательства
 а) Знаменитый Толковый Словарь В.И. Даля, один из самых емких сборников, содержит 200 тыс. слов - это слова "избранные".

б) Добавим к 200 тыс. слов Даля еще примерно 500 тыс. слов (это по минимуму) = 700000 слов.

в) Добавим 100 тыс. слов других языков, употребляемых в русском языке, в части науки и техники, медицины, географии и других, - итого 800000 слов.

г) Произведем слова (существительные) в падежи единственного и множественного числа, образуем производные от глаголов, других частей речи. В итоге подавляющее число слов имеют в среднем от 4 до 18 производных слов (возьмем 6 производных слов):

$800000 \text{ слов} \times 6 \text{ слов} = 4800000 \text{ слов}$.

д) На кодовом квадрате, в силу принципа цифрового шифра, слова закодированы многократно - от нескольких раз до 400 и более раз. Например, г. Пушкино:

$P_1U_1Ш_1K_1И_1H_1O_1$ - минимальный цифровой шифр
 $P_2U_1Ш_1K_1И_1H_1O_1$ - на один знак шифра больше

и далее по шифру кодового квадрата
 $P_3U_2Ш_2K_2И_2H_2O_2$ - максимальный цифровой шифр

По максимальному цифровому шифру можно вычислить, сколько раз слово ПУШКИНО закодировано на квадрате разным цифровым шифром.

Играющие коды данного слова:

$P_1x_3=9 \quad U_3x_2=6 \quad Ш_3x_2=6 \quad K_3x_4=12 \quad И_4x_3=12 \quad H_4x_3=18$

$P_3x_2=9 \quad U_3x_3=9 \quad Ш_4x_4=8 \quad K_4x_3=8 \quad H_4x_3=24 \quad 18$

$P_4x_3=9 \quad U_4x_4=12 \quad Ш_4x_3=6 \quad K_4x_6=18 \quad 36$

$P_4x_4=12 \quad U_4x_3=8 \quad Ш_5x_3=12 \quad 36$

$P_5x_3=9 \quad U_5x_6=18 \quad 32$

$P_5x_6=18 \quad 64$

Всего: $63+54+32+39+36+18 = 242$ вариации одного слова! Умножим число слов в среднем на 200 вариаций:
 $4800000 \text{ слов} \times 200 \text{ вариаций} = 960000000$ вариаций слов!

Такой базис кодового квадрата успешно позволяет открыть прекрасную страницу в новой гуманитарной игре широкого познавательного характера.

Варианты осуществления изобретения
 Пример поиска закодированного на квадрате изречения по модели с подвижными кодами, фиг. 1.

Условия задания. Поиск восточной мудрости:

- искомое изречение имеет 18 кодов;

RU 2153380 C1

RU 2153380 C1

- для поиска дан код-ключ O_1, C_1, Y_2 - это открытые буквы искомого изречения;
- обнаружить на квадрате изречение и набрать в зачет 29 баллов цифрового шифра.
Решение. Выписываем из разных источников краткие тексты, анализируем их и выходим на изречение:

$H_1 N_1 E_1 U_1 O_1 H_1 N_1 A_1$ $\boxed{Y_2}$ C_1 $H_1 N_1 A_1 Y_1 T_1 N_1 H_1 U_1 T_1$ = 18 кодов
29 баллов

Казалось бы, изречение почти найдено, оно имеет 18 кодов, набрано 29 баллов, но по условию задания оказывается неверным. Изречение имеет только часть кода-ключа Y_2 и C_1 , но и они поменялись местами, что тоже настораживает. Продолжаем поиски и выходим на изречение:

D_1 $\boxed{O_1}$ $K_1 T_1 H_1 O_1$ $\boxed{Y_2}$ $H_1 N_1 T_1 H_1 N_1 A_1$ $H_1 N_1$ = 18 кодов
29 баллов

Условия задания выполнены точно и данный текст не вызывает сомнений, - изречение действительно было закодировано на квадрате.

Детские вариации игры

а) Для детей младшего и среднего возраста - на модели с подвижными кодами, фиг. 2.

Участникам игры предлагается смоделировать кодами квадрата краткие логически-смысловые предложения со словом "АСТРАГАЛ". Поиск и моделирование свободные, т.е. без условия кода-ключа. По условию задания необходимо взять минимальный цифровой шифр и набрать не более 40 баллов. Минимальный шифр (баллы) объясняет игроков дать "астргалу" самое краткое и логическое определение, т.е. объясняет кратко излагать свои мысли.

Результаты участников игры:

АСТРАГАЛ -
 $P_1 A_1 C_1 T_1 E_1 H_1 E_1$ $D_1 L_1 Y_1$ $C_2 E_3 P_2 D_2 L_1 A_2$ = 24 балла

АСТРАГАЛ - $C_1 E_1 H_1 A_1 H_2 A_1 Y_1$ $T_1 P_1 A_2 B_1 A_3$ = 15 баллов

АСТРАГАЛ -
 $L_1 E_1 K_1 A_1 P_1 C_1 T_1 B_1 E_1$ $H_1 H_2 O_1 E_1 P_2 A_2 C_2 T_2 E_4 H_3$ $I_1 E_5$ = 38 баллов

АСТРАГАЛ -
 $A_1 P_1 X_1 I_1 T_1 E_1 K_1$ $T_2 Y_1 P_2 H_1 A_2 Y_1$ $D_1 E_2 T_3 A_3 L_1 b_1$ = 27 баллов

Участники игры не вышли за рамки условия (40 баллов), но определение "Астрагал - ценная трава" по смысловому значению явно проигрывает. Все тексты были закодированы на квадрате. В игре участвуют двое и более игроков, команды, классы.

б) Для детей старшего возраста - на модели с рулеткой, фиг. 4.

Участникам предлагается обнаружить и смоделировать кодами изречения, закодированные на квадрате.

Вращением рулетки участники игры набирают на полях квадрата для общего пользования 48 кодов, при этом в игру включаются оговоренные условия: "Приз", "Штраф", "Гарант" и другие.

1 поле - $O_1 K_1 P_3 A_2 L_2 O_5$ $L_2 C_1 T_1 B_2 K_2$

2 поле - $B_1 P_3 A_1 Y_1 M_3 H_1 F_3$ $O_4 C_1 C_2 O_3 K_2$

3 поле - $O_2 H_2 T_2 X_2 K_3 P_1 A_4$ $H_1 Y_1 M_2 E_2 b_2$

4 поле - $A_3 F_1 E_5 H_2 B_3 P_2 I_4$ $B_1 I_2 P_1 H_1 T_3$

Обнаружить среди набранных кодов пословицы или поговорки и смоделировать максимальным шифром не менее 50 баллов. Такие условия объясняют, в отличие от условий задания, описанного по п.а, выбирать для поиска изречения более значимые, поскольку запас цифрового шифра позволяет это сделать. Каждый игрок для своего изречения использует полный набор выбранных кодов. Результаты игроков:

$D_2 O_5 B_1 P_2 O_4 T_3 A_4$ $L_2 Y_2 Y_1 H_2 E_5$ $K_3 P_3 A_3 C_2 O_3 T_2$ b_1 = 51 балл

$K_3 H_3 I_4 G_3 A_4$ - $M_2 O_5 I_2$ $D_3 P_3 Y_2 G_2$ = 36 баллов.

Изречение "Книга - мой друг" явно не вписывается в условия задания (50 баллов) и ответ участнику игры не засчитывается. В игре участвуют двое игроков и более, команды, классы.

Примерные темы на игры

Русские народные сказки и сказки других народов, сказки А.С. Пушкина, Л. Н. Толстого, других писателей, произведения русских классиков, классиков других народов, полевые цветы и травы; лекарственные растения, география России (города, моря, реки, горы), география других стран; Мировой Океан; русские имена и гороскопы; народные приметы, пословицы и поговорки, игра на краткие частушки-двустишия и другие темы.

Игры на слова:

- поиск закодированных на квадрате слов без цифрового шифра;

- поиск закодированных на квадрате слов на заданный цифровой шифр;

- поиск закодированных на квадрате производных слов от заданного слова по шифру;

- из кодов квадрата (20-40 кодов) образовать слова на заданную тему и цифровой шифр;

- поиск закодированных на квадрате слов по заданному коду-ключу и порядковому шифру и многие другие вариации игры (до 40 вариаций).

Игры на предложения:

- из кодов квадрата (40-50 кодов) образовать пословицу, или поговорку, или народную примету, или свое краткое смысловое предложение;

- из кодов квадрата (40-50 кодов) образовать предложение по коду-ключу на заданное число баллов цифрового шифра;

- поиск закодированных на квадрате изречений (предложений) по заданному коду и вводимому слову и многие другие вариации игры (до 20 вариаций).

Промышленная применимость.

Обнаруженные автором вариации игры, в пределах до 60 вариаций, далеко не исчерпывают игровой потенциал кодового квадрата, что позволяет сделать определенный вывод - столкновение кодовый квадрат представляет собой некий алфавитный модуль:

- проведение литературных викторин, темы не ограничены;

- проведение международных викторин на темы: история - исторические и государственные деятели стран - участниц викторин; география - города, океаны и моря, заливы и проливы, острова, реки, горы стран - участниц викторин; Мировой Океан -

флора и фауна и другие темы;

- проведение "Лото викторины" по типу "Спортлото", используя цифровой шифр кодового квадрата, темы: русские имена, гороскопы; персонажи литературных произведений и народных сказок; города России; лекарственные растения: виды спорта и другие. Темы заводятся в билет викторины, и по условиям игры участник выполняет задание, кодируя свой ответ цифровым шифром. Но это не числовая лотерея, а гуманитарная игра. Необходимо отметить также, что лотерея "Спортлото" работает на 49; 45 и 36 числовых знаках, а кодовый квадрат работает на 32 буквенных знаках, что меньше, чем самая наименьшая лотерея.

Одним из лучших достоинств столклеточного квадрата являются детские вариации игры. Проведены детские пробные игры, вывод однозначный - модели совершенны и запрос на их промышленное изготовление имеется уже сегодня.

Базис программы игры столь высокий, что ставит кодовый квадрат в ряд лучших гуманитарных игр международного класса. Игра легко и доступно реализуется и предполагает войти в мир искусства и литературы, в мир философских мышлений великих людей и народов - это является главной задачей столклеточного кодового квадрата, который запрограммирован на большой круг заинтересованных лиц, на большую территориальную географию, на индивидуальное и массовое пользование.

Формула изобретения:

1. Игра, содержащая набор выполненных квадратными игровых элементов с буквами, отличающаяся тем, что часть игровых элементов имеет по две образующих слог буквы, при этом набор содержит шесть игровых элементов с буквой О, пять игровых элементов с буквой Е, по четыре игровых элемента с буквами А, И и по три игровых элемента с буквами Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ъ, З, Г, по два игровых элемента с буквами Б, Ч, Ш, Й, Ж, Ю, Щ, Х, Ф и по одному игровому элементу с буквами Ц, Э, Ъ, и со слогами ОВ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ,

АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ, причем каждый игровой элемент дополнительно имеет цифровой код.

2. Игра, содержащая основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, разбитого на клетки с буквами, отличающаяся тем, что часть клеток квадрата имеет по две образующие слог буквы, при этом квадрат содержит шесть клеток с буквой О, пять клеток с буквой Е, по четыре клетки с буквами А, И, по три клетки с буквами Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ъ, З, Г, по две клетки с буквами Б, Ч, Ш, Й, Ж, Ю, Щ, Х, Ф и по одной клетке с буквами Ц, Э, Ъ, и со слогами ОВ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ, АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ, причем каждая клетка дополнительно имеет цифровой код.

3. Игра по п.2, отличающаяся тем, что она дополнительно содержит игральную кость, а квадрат разбит на четыре, симметричных относительно его центральных осей, квадратные части, при этом в каждой квадратной части одна из клеток, букву и цифровой код которой имеет одна из граней игровой кости, пронумерована, причем пронумерованные клетки имеют сквозную нумерацию от одного до четырех, пронумерованы и две оставшиеся грани игровой кости от одного до двух.

4. Игра, содержащая основание с игровым полем, выполненным в виде квадрата, разбитого на участки с буквами, отличающаяся тем, что часть участков квадрата имеет по две образующие слог буквы, а в центре квадрата, разбитого посредством диагоналей на четыре части, каждая из которых содержит одинаковое количество участков, установлен стрелочный указатель, при этом квадрат содержит шесть участков с буквой О, пять участков с буквой Е, по четыре участка с буквами А, И, по три участка с буквами Т, Н, С, Л, Р, М, В, П, Д, У, К, Ы, Я, Ъ, З, Г, по два участка с буквами Б, Ч, Ш, Й, Ж, Ю, Щ, Х, Ф, и по одному участку с буквами Ц, Э, Ъ, и со слогами ОВ, ОМ, ТО, ЕС, НЕ, РЕ, АЛ, НА, РА, ЛИ, ТИ, СТ, причем каждый участок дополнительно имеет цифровой код, а каждая часть квадрата содержит по одному дополнительно пронумерованному участку.

O₁ O₂ O₃ O₄ O₅ O₆ OВ₁ OМ₁ TO₁ — 6+3

E₁ E₂ E₃ E₄ E₅ EC₁ HE₁ PE₁ — 5+3

A₁ A₂ A₃ A₄ АЛ₁ НА₁ РА₁ — 4+3

И₁ И₂ И₃ И₄ ЛИ₁ ТИ₁ — 4+2

T₁ T₂ T₃ CT₁ — 3 + 1

H₁ H₂ H₃ — 3

C₁ C₂ C₃ — 3

Л₁ Л₂ Л₃ — 3

P₁ P₂ P₃ — 3

M₁ M₂ M₃ — 3

B₁ B₂ B₃ — 3

П₁ П₂ П₃ — 3

Д₁ Д₂ Д₃ — 3

У₁ У₂ У₃ — 3

K₁ K₂ K₃ — 3

Ы₁ Ы₂ Ы₃ — 3

Я₁ Я₂ Я₃ — 3

Ь₁ Ь₂ Ь₃ — 3

З₁ З₂ З₃ — 3

Г₁ Г₂ Г₃ — 3

Б₁ Б₂ — 2

Ч₁ Ч₂ — 2

Ш₁ Ш₂ — 2

Й₁ Й₂ — 2

Ж₁ Ж₂ — 2

Ю₁ Ю₂ _____ 2

Щ₁ Щ₂ _____ 2

Х₁ Х₂ _____ 2

Ф₁ Ф₂ _____ 2

Ц₁ _____ 1

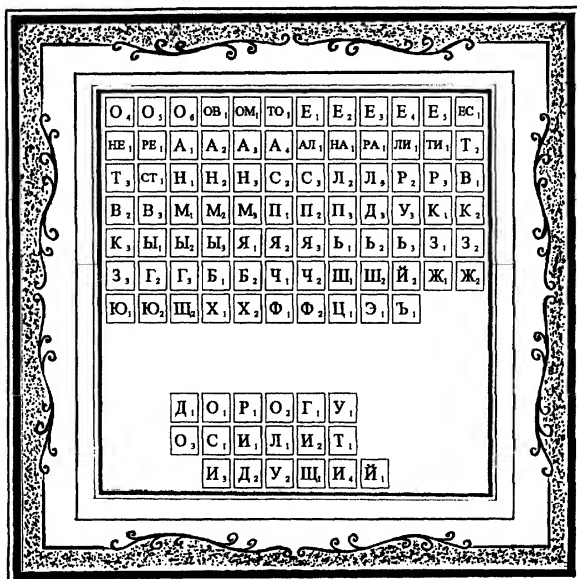
Э₁ _____ 1

Ъ₁ _____ 1

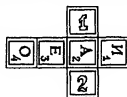
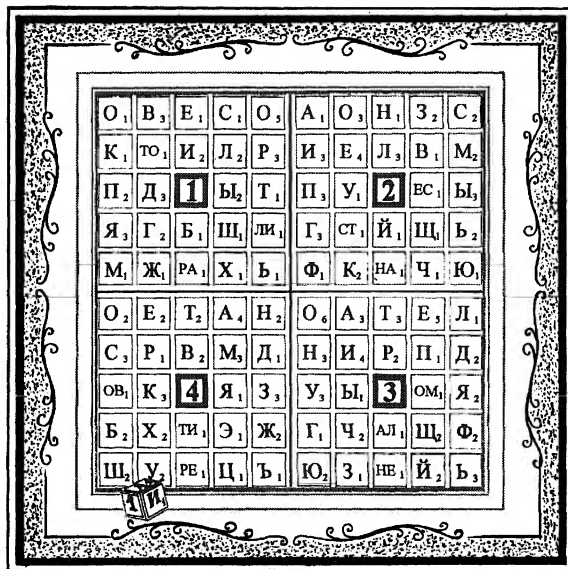
кодов 88 + 12 = 100

RU 2153380 C1

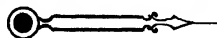
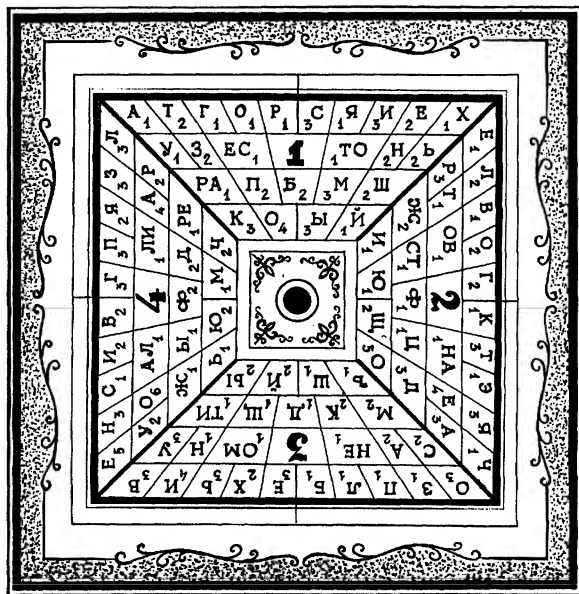
RU 2153380 C1



фиг. 2



фиг. 3



фиг. 4